

# PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI GROJOGAN TAMANAN BANTUL

Ahmad Fajar Tabroni

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta  
Jl. PGRI 1 Sonosewu No. 117 Yogyakarta – 55182 Telp/Fax. (0274) 376808  
E-mail : [Afajar404@gmail.com](mailto:Afajar404@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik cerita rakyat. Secara rinci, bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik cerita rakyat, respon siswa dan guru terhadap media komik cerita rakyat dan keefektifan media komik cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman Kelas IV SD Negeri Grojogan. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan produk akhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan adalah lembar validasi, respon siswa dan guru dan keefektifan media menggunakan uji independent samples t-test. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Grojogan Tamanan Bantul pada semester genap. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA dan kelas IVB SD N Grojogan. Kelas IVA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 22 siswa dan IV B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa produk media layak untuk digunakan dan efektif sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi dengan skor 66 kriteria sangat baik. Ahli media menilai produk dengan skor 74 kriteria baik. Hasil angket respon siswa uji coba terbatas di peroleh persentase 79% dengan kriteria baik dan uji coba lapangan diperoleh persentase 85% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil respon guru mendapat skor 50 kriteria sangat baik. Hasil uji independent sample t-test nilai posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed)  $0.010 < 0.05$ , sehingga ada perbedaan yang signifikan dan dapat disimpulkan media yang digunakan pada kelas eksperimen yaitu media komik cerita rakyat efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Membaca Pemahaman, Komik Cerita Rakyat

## Abstract

This research aims to knowing the feasibility of folklore comic media, student and teacher responses to the folklore comic media and effectiveness of folklore comic media in learning Indonesian subject material about reading comprehension in 4th graders of State Elementary School Grojogan Tamanan Bantul. This is developmental research. Development Procedure in this research are potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, limited trials, product revisions, field trials, product revisions, and final products. Data collection techniques used interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques used qualitative and quantitative analysis techniques. Quantitative data analysis techniques used validation sheet, student and teacher response and media effectiveness using independent test samples t-test. This research was implemented in State Elementary School Grojogan Tamanan Bantul at 2nd semester. The research subjects were 4th grade A and B grade students. 4th A grade as control class with 22 students and 4th B grade as experiment class with 24 students. Research development result showed that media product proper to use and effective as learning media. This case showed by material expert assessment result with score 66 is in very good criteria. Media expert assessment results in terms of aspects physical conditions, cover design, story content, packaging, and the used of media showed score 74 is in good criteria. Limited trials student response questionnaire result obtained percentage 79% with good criteria and field trial obtained 85% percentage with very good criteria. According teacher response result obtained score 50 is in very good criteria. T-test sample independent experiment result on experiment class posttest score with control class obtained score Asymp.Sig (2-tailed)  $0.010 < 0.05$ , therefore there was a significant difference and can be concluded that the media folklore comic which used in the experiment class was effective.

Keywords: Learning Media, Reading Comprehension, Comic Story

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah Bahasa Negara yang menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional, sehingga bahasa Indonesia mempunyai peran penting. Karena peran penting itulah, semua kalangan yang berkaitan dengan pendidikan perlu memahami dan

menggunakannya dalam pembelajaran. Baik dari siswa SD, SMP, SMA, maupun perguruan tinggi perlu Bahasa Indonesia. Sebagai seorang pendidik pun kita dituntut untuk menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Apalagi untuk pengantar pendidikan nasional, keterampilan dalam berbahasa perlu diasah lebih dalam,

mulai dari keterampilan membaca, menyimak, mendengarkan, dan menulis.

Membaca adalah salah satu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa lisan (Tarigan, 1990 : 7). Farida (2008: 2) juga menyatakan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan aktivitas pembelajaran yang memerlukan interaksi aktif pembaca terhadap bacaan sehingga memperoleh makna dan pemahaman dari apa yang dibaca.

Pemahaman merupakan kemampuan untuk membaca dan memahami tulisan” (Palawija, 2008: 1). Ngadiso (2003: 1) memberikan definisi membaca pemahaman adalah proses menggunakan informasi sintaks, semantik, dan retorik yang terdapat dalam teks tertulis yang tersusun dalam pikiran pembaca dengan menggunakan pengetahuan umum yang dimiliki, kemampuan kognitif, dan penalaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca pemahaman adalah keterampilan seseorang dalam merekonstruksi pesan yang terdapat dalam suatu teks yang telah dibaca sebelumnya dengan menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki untuk mengerti ide pokok, detail penting, dan seluruh pengertian serta mengingat bahan yang dibacanya.

Keterampilan membaca pemahaman merupakan bekal dan kunci keberhasilan seorang siswa dalam menjalani proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan siswa melalui aktivitas membaca, dalam hal ini membaca pemahaman (Burhan, 2001: 247). Ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga melalui kegiatan membaca dalam kehidupan siswa sehari-hari. Oleh karena itu, kemauan membaca dan keterampilan memahami bacaan menjadi prasyarat penting bagi penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan para siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman, biasanya guru hanya menggunakan model pembelajaran tradisional. Guru hanya memberikan tugas kepada siswa untuk membaca teks. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru berceramah tentang informasi yang dianggap penting berkaitan dengan apa yang harus dilakukan siswa. Kegiatan membaca dilakukan dari awal sampai akhir teks, yang selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal yang sudah disiapkan guru. Bahkan kadang guru tidak menggunakan model pembelajaran sama sekali. Hal ini membuat siswa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut jika tidak diatasi, akan berdampak pada siswa terutama dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman akan kesulitan. Maka dari itu, perlu diadakan pembelajaran kembali yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam belajar. Agar siswa dapat tertarik dalam

mengikuti pembelajaran di perlukan alat bantu pembelajaran yang inovatif atau sering disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk 1990:7). Sedangkan Wina Sanjaya (2011: 204) menyatakan bahwa media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan media pembelajaran siswa akan merasakan hal yang baru didalam diri mereka dan merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Untuk itu dipilih media pembelajaran komik dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya ( Sudjana dan Rivai 2002: 64). Kesenangan anak-anak terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai indikator pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Komik yang jauh dari kesan edukatif dapat diubah menjadi lebih edukatif dan bermanfaat untuk pembelajaran. Komik juga akan membuat siswa menjadi senang belajar, karena pada dasarnya mereka memang menyukai komik. Oleh karena itu, tepat rasanya melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam format komik, yakni media komik cerita rakyat. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita rakyat dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Media tersebut dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Aspek membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini harus mendapat perhatian lebih dari guru, karena minat siswa terhadap membaca kian berkurang setiap harinya.

Pengembangan media komik dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ini mempunyai maksud yaitu untuk melakukan suatu inovasi dalam hal media pembelajaran. Media komik yang berisi gambar khas yang berurutan dan dilengkapi dengan paduan kata-kata dibuat semenarik mungkin sehingga harapannya dapat membantu siswa dalam memahami cerita rakyat tersebut. Siswa juga lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar menggunakan komik, siswa diajak untuk mengamati dan membaca komik yang dibagikan sambil mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru agar siswa dapat memperoleh konsep tentang topik, tokoh, dan alur cerita dari komik tersebut. Langkah selanjutnya siswa diminta untuk menceritakan kembali isi cerita yang ada dalam komik tersebut. Hal ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa pada bacaan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media komik cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SD Negeri Grojogan?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik cerita rakyat dilihat dari penilaian ahli materi dan ahli media pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SD Negeri Grojogan?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap pengembangan media komik cerita rakyat sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SD Negeri Grojogan?
4. Bagaimana keefektifan media komik cerita rakyat dilihat dari nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk siswa kelas IV SD Negeri Grojogan?

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai alternatif bahan untuk mendukung proses pembelajaran bagi siswa SD, terutama untuk materi keterampilan membaca pemahaman menggunakan media komik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan secara praktis bagi siswa, dapat termotivasi untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahaman, minat baca siswa menjadi bertambah dengan adanya gambar seri pada media komik, dan mendorong siswa untuk memiliki kompetensi yang baik dalam pembelajaran membaca pemahaman. Bagi guru, Memberikan alternatif media pembelajaran dalam keterampilan membaca pemahaman yaitu dalam bentuk media komik. Bagi sekolah, dapat memberikan bahan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran, sehingga dapat mendukung pengembangan keterampilan guru dalam mengajar dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman. Sedangkan bagi peneliti sendiri, dapat memperoleh pengalaman nyata tentang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi membaca pemahaman. Selain itu juga menambah wawasan mengenai pemanfaatan media komik cerita rakyat dalam materi membaca pemahaman untuk dapat berbagi wawasan kepada sesama mahasiswa maupun kepada guru SD

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D). Menurut Sugiyono (2015: 409-427) langkah-langkah penggunaan metode R&D adalah 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) uji coba pemakaian, 6) revisi produk, 7) uji coba produk, 8) revisi desain, 9) revisi produk, 10) produksi masal. Penelitian pengembangan ini terdiri dari sepuluh

tahapan dalam model pengembangan tersebut, tetapi disesuaikan berdasarkan kebutuhan penelitian ini menjadi sembilan tahapan penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi kelas IV sekolah dasar.

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang terbagi menjadi dua bagian yaitu, uji coba awal terdiri dari 5 siswa yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan yang diambil dari IV B SD Negeri Grojogan. Uji coba lapangan terdiri dari 22 siswa kelas IV B SD Negeri Grojogan sebagai kelas eksperimen, serta 22 siswa kelas IV A SD Negeri Grojogan sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket, dan tes. Wawancara dapat dibedakan menjadi wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yakni wawancara yang bebas tanpa menggunakan pedoman yang tersusun secara lengkap dan sistematis. Angket dari ahli materi dan ahli media berkaitan dengan kualitas kelayakan materi dan media sebagai dasar untuk merevisi produk. Angket untuk mendapatkan respon/validasi dari ahli materi dan ahli media digunakan sebelum uji coba terbatas dilaksanakan. Sedangkan angket respon siswa dan respon guru digunakan setelah siswa menggunakan dan mencoba media komik cerita rakyat. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pre test* dan *post test*. Tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Sehingga dapat diketahui perbedaan hasil dalam pembelajaran membaca pemahaman cerita rakyat dengan menggunakan media komik cerita rakyat dan tanpa media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari hasil wawancara tidak terstruktur merupakan data kualitatif, selain itu selama proses penelitian juga mencatat berbagai data yang kemudian akan dijabarkan secara deskriptif dan pada akhirnya dibuat sebuah kesimpulan.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah mengolah data berupa skor penilaian yang didapatkan dari ahli materi, ahli media, respons siswa, respons guru dan tes.

### 1. Kelayakan Media

Kelayakan media dapat diketahui melalui Skor yang diperoleh dari angket kualitas produk (validasi ahli media dan validasi ahli materi) berupa data kuantitatif. Data tersebut sama dengan data respons guru yang didapat, kemudian dianalisis dengan mengubah skor menjadi nilai. Kedua angket tersebut juga menggunakan skala yang sama yaitu skala Likert dengan skor tertinggi 5. Acuan yang digunakan untuk mengubah skor menjadi nilai adalah penilaian acuan patokan (PAP). Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2013: 186), PAP adalah penilaian yang dilakukan dengan membandingkan skor hasil tes seseorang

siswa dengan suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kriteria nilai yang dijadikan batas lulus dari media pembelajaran komik cerita rakyat adalah B atau baik.

## 2. Respon Siswa

Data respons siswa ini dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Nilai persentase yang di dapat, kemudian diubah dalam bentuk nilai. Dalam mengubah nilai persentase mengacu pada konversi persentase 5 menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2014: 191):

## 3. Keefektifan Media

Dalam mencari keefektifan media, harus diketahui terlebih dahulu apakah data terdistribusi normal atau tidak dan varian populasi datanya sama atau berbeda melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian mencari apakah ada perbedaan rata-rata (mean) antara dua populasi dengan melihat rata-rata dua sampelnya dengan perhitungan uji Independent Sample T-Test.

Independent Sample T Test atau uji beda dua rata-rata digunakan untuk menguji dua rata-rata dari dua kelompok data yang independen (Duwi Priyatno, 2014: 169). Prosedur ini digunakan untuk mengetahui. Perhitungan uji Independent Sample T Test dilakukan dengan SPSS 16. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ho = Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Ha = Ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan Ho diterima apabila nilai sig. (2-tailed) > tingkat alpha yang ditentukan 0,05 maka Ho diterima. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Pengembangan media komik cerita rakyat pada penelitian R&D ini melalui beberapa tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 409) bahwa R&D terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk massal. Media komik cerita rakyat adalah pengembangan dari teks bacaan cerita rakyat yang dipadukan dengan gambar-gambar cerita sehingga menambah daya tariknya kepada siswa.

#### 1. Kelayakan Media

Penilaian ahli materi terhadap media komik cerita rakyat didapat skor total yang diperoleh 66 dengan hasil 4,4 sesuai dengan pedoman penilaian yang digunakan pada penilaian ini,  $x > 4,13$  maka kualitas materi membaca pemahaman dan lagu daerah dalam pembelajaran ke-6 kelas IV berkriteria *sangat baik*.

Sedangkan ahli media memberikan penilaian terhadap media komik cerita rakyat dengan skor

total yang diperoleh 74 dengan hasilnya 3,52. Skor berada diantara rentang 3,38 – 4,12 maka kualitas media berkriteria *baik*.

## 2. Respon Siswa dan Guru Terhadap Media

Hasil respon siswa pada uji coba terbatas di kelas IV B SD Negeri Grojogan dilakukan oleh 5 siswa. Keseluruhan skor 339 maka presentase dari jumlah skor maksimal 425 adalah 79,76%. Skor berada di antara rentang 75%-84% maka respon siswa terhadap media berkriteria *baik*.

Sedangkan hasil respon siswa dari uji coba lapangan berhasil mendapatkan skor 1594 maka presentase dari jumlah skor maksimal 1870 adalah 85%. Skor berada diantara rentang 85%-100% maka respon siswa terhadap media berkriteria *sangat baik*.

Hasil respon guru dari uji coba lapangan yang berhasil mendapatkan skor 50 dari skor maksimal yang berjumlah 60. Maka hasil rata-rata yang diperoleh berjumlah 4,16. Hasil rata-rata 4,16 berada pada interval > 4,13 maka respon guru terhadap media berkriteria *sangat baik*.

## 3. Keefektifan Media

### 1) Uji Normalitas

#### a) Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil Output dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol adalah 0.582 dan 0.512.

#### b) Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil Output dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah 0.160 dan 0.298.

### 2) Uji Homogenitas

#### a) Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil Output SPSS pada uji homogenitas diketahui bahwa nilai Asymp. sig. (2-tailed) untuk nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol adalah 0.954.

#### b) Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil Output SPSS pada uji homogenitas diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) untuk nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah 0.103.

### 3) Uji Independent Sample T Test

#### a) Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil Output SPSS pada uji independent Sample t-test diketahui bahwa nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol, nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.319. Maka nilai Sig. (2-tailed) > 0,05. Jadi H0 diterima. Karena tidak ada perbedaan yang signifikan, maka nilai *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bernilai *setara*.

- b) Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol untuk Keefektifan Media

Dari hasil Output SPSS pada uji independent Sample t-test diketahui bahwa nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol, memperoleh  $t$  hitung  $2.709 > t$ -tabel  $2.021$  dan nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Karena ada perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat disimpulkan bahwa media komik cerita rakyat dinyatakan *efektif*.

## B. Pembahasan

Pengembangan media komik cerita rakyat berdasarkan tahap pertama yaitu potensi dan masalah, permasalahan yang dihadapi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kesulitan dalam memahami pesan yang terkandung dalam suatu bacaan serta pembelajaran yang kurang menarik dan memotivasi siswa khususnya pada materi membaca pemahaman. Media pembelajaran komik cerita rakyat ini dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami penyampaian pesan pada suatu teks bacaan yang dalam pembelajaran ini adalah cerita rakyat serta membuat pembelajaran yang kurang menarik menjadi lebih menarik, memotivasi siswa untuk belajar dan giat membaca agar siswa dapat lebih memahami maksud yang terkandung dalam suatu bacaan serta siswa merasakan hal baru yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pada materi membaca pemahaman.

### 1. Kelayakan Media

Keseluruhan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media adalah 140 jika dihitung hasilnya adalah 3,88. Sesuai dengan pedoman penilaian kualitas produk, hasil tersebut berada pada interval  $3,38 - 4,12$  sehingga berkriteria *baik*. Nilai baik atau B adalah batas lulus kriteria nilai dari media pembelajaran komik cerita rakyat yang dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa media komik cerita rakyat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman pada pembelajaran ke-6 subtema 1 tema 8 kelas IV SD

### 2. Respon Siswa dan Guru Terhadap Media

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba terbatas di kelas IV B SD Negeri Grojogan dilakukan oleh 5 siswa. Keseluruhan skor dari 5 siswa mendapat skor 339 maka presentase dari jumlah skor maksimal 425 adalah 79,76%. Skor keseluruhan di antara rentang 75%-84% maka respon siswa terhadap media berkriteria *baik*. Sedangkan hasil respon siswa dari uji coba lapangan yang dilakukan oleh 22 siswa kelas IV B SD Negeri Grojogan secara keseluruhan berhasil mendapatkan skor 1594 maka presentase dari jumlah skor maksimal 1870 adalah 85%. Berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan pada penilaian ini, karena keseluruhan skor berada

diantara rentang 85%-100% maka respon siswa terhadap media berkriteria *sangat baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik cerita rakyat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil respon guru dari uji coba lapangan berhasil mendapatkan skor 50 dari skor maksimal yang berjumlah 60. Maka hasil rata-rata yang diperoleh berjumlah 4,16. Berdasarkan pedoman penilaian kualitas produk yang digunakan, hasil rata-rata 4,16 berada pada interval  $> 4,13$  maka respon guru terhadap media berkriteria *sangat baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik cerita rakyat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3. Keefektifan Media

Dari hasil Output SPSS pada uji independent Sample t-test diketahui bahwa nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol memperoleh  $t$  hitung  $2.709 > t$ -tabel  $2.021$  dan nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ . Jadi  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada nilai posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan di kelas eksperimen yaitu media komik cerita rakyat tersebut *efektif*.

## KESIMPULAN

Hasil dalam penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik cerita rakyat adalah pengembangan cerita rakyat yang berupa teks dipadukan dengan gambar-gambar cerita sehingga menambah daya tariknya kepada siswa dan mempermudah dalam belajar. Media ini dikembangkan melalui langkah-langkah sebagai berikut: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk massal.
2. Berdasarkan penilaian dari para ahli, media komik cerita rakyat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman dalam pembelajaran ke-6 subtema 1 tema 8 kelas IV SD Negeri Grojogan.
3. Respon siswa dan guru terhadap media komik cerita rakyat yang digunakan dalam pembelajaran ke-6 pada subtema 1 dan tema 8 adalah positif. Baik siswa maupun guru berpendapat kalau media komik cerita rakyat memang layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD.
4. Berdasarkan uji independent sample t-test pada nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh  $t$  hitung  $2.709 > t$ -tabel  $2.021$  dan nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ . Karena ada perbedaan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan di kelas eksperimen yaitu media komik cerita rakyat tersebut *efektif*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Burhan Nurgiyntoro. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Duwi Priyanto. 2014. *SPPS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ngadiso. 2003. *Reading I. Hand Out English* Departement Surakarta: UNS
- Palawija. 2014. "Keterampilan Membaca". (Online), (<http://kab.merauke.go.id/index.php?option=comcontent&task=view&id=46&Itemid=9>), diunduh 04 Mei 2017 pukul 20.10 WIB
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti dan Rahmawati, S. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.